


THE COMPACT DISC INTERACTIVE SYSTEM brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from the Compact Disc medium. In using CD-I discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **CURSOR MOVEMENT** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity, or in any other way select an active zone or object on the screen
- **ACTION BUTTON ONE** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor
- **ACTION BUTTON TWO** Identified by two dots • •, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-I player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special "Help" programs available on most CD-I titles.

In storing and handling your CD-I program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-I disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free, soft, dry cloth, always in a straight line from centre to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.

810 0179




# MUTANT RAMPAGE
## BODYSLAM™

PHILIPS

DIGITAL VIDEO ON CD-I



# INDEX

# THE STORY

It is 2068 A.D.–it has been decades since humans could walk the streets of the world's cities. First there were the wars, and after that the mutants took over.



Cybernetic technology in the wrong hands has left once-great cities controlled by thugs and bullies. For their amusement, they created BODY SLAM, a no-holds-barred, hand-to-hand tournament played out on the streets of their respective cities and watched by billions over the Cybernet's global fibre-optic communication network. Until now, there have been no human challengers to threaten their sinister supremacy . . .

That is until you hit the scene as leader of the all human 'Naturals' team. The team has three extraordinary humans: powerful Daemon Stone, agile Tory Swift and crushing Rack Saxxon. As humans, they must fight their way through four tiers of difficulty in the Cybernet circuit, against ten mutant teams. You will have to use each of your team members' different strengths and moves – every ounce of speed, skill and power you've got to triumph in what has become a *Mutant Rampage... Body Slam!*





# MENUS

**OPENING MENU** There are two options on the opening menu. Move your CD-i controller to highlight a selection in red, then click Button One.

- **START** takes you to the Select Level Menu.
- **SETUP** takes you to the Game Setup Menu.

**GAME SETUP MENU** (See illustration A) There are seven options available on this menu.

- **LIVES** Choose the number of lives for your heroes, from 3 to 7.
- **DIFFICULTY** Select the level of difficulty: Wimpy (Easy), Savage (Normal) or Insane (Difficult).
- **MUSIC** Allows you to hear music from the different cities before you begin play.
- **SFX** Allows you to hear various sound effects before you begin play.
- **MUSIC LEVEL** Allows you to set the music volume from 0 to 10.
- **SFX LEVEL** Allows you to set the sound effects volume from 0 to 10.
- **START GAME** Takes you to the Select Level Menu.

**SELECT LEVEL MENU** (See illustration B) This menu lets you choose the team you want to fight at the level you've reached. (See page 10 for a description of all teams). You can also choose Options, which takes you to the Options Menu.

**SELECT NATURAL MENU** (See illustration C) When you select a team to fight, you go to this menu to select the Natural you want to begin play with: Daemon Stone, Tory Swift or Rack Saxxon. Your host, the always-slick L. Wolf Jam, gives you a quick run-down on what you're up against and the game begins. This menu also appears when you use a Tag Pad (see Game Controls on page 7).

**OPTIONS MENU** (See illustration D) This menu includes the following options:

- **SAVE GAME** Lets you save the current game in one of the five available slots. To save a game, highlight a slot and click Button One. Note: saving a game in a slot replaces any game that was previously saved in that slot.
- **LOAD GAME** Allows you to load a previously saved game.
- **END GAME** Ends the current game and displays the credits.
- **MUSIC LEVEL** Allows you to set the music volume from 0 to 10.
- **SFX LEVEL** Allows you to set the volume of sound effects from 0 to 10.
- **CONTINUE** Takes you back to the Select Level Menu.

# GAME CONTROLS

A touchpad controller is highly recommended for game play.

**MOVEMENT** Use the joystick or thumbpad to move across a playfield.

**LIFE BARS** These bars indicate how much life force remains for heroes and enemies. The hero's life bar is in the upper left corner of the screen; the number next to it shows how many extra lives remain. The enemy's life bar is on the right. Most enemies have only one life; those with more than one have life bars that change colours to indicate new lives.

**FOOD ITEMS** in every city you will find food items on the ground and hidden beneath objects like crates, trash cans and pedestals.

Food items restore your life bar when you eat them. To eat a food item, stand close to the item and click Button One.

**WEAPONS** Weapon items include broken bottles, swords, knives and other objects, which can be held in your hand to strike enemies or they can be thrown when enemies are out of hand-to-hand range. To pick up a weapon and arm yourself with it, stand close to it and click Button One. To throw the item, click Button One and Two simultaneously or Button 3. Dropped weapons can be picked up and reused several times before they disintegrate.

**TAG IN/OUT** On some playfields you will find Tag Pads, which allow you to tag out of the action with your current player and rejoin the action as another team member. To use a Tag Pad, stand on it and click Button One. This takes you to the Hero Menu Screen to select the hero you want to play and return to the action. A hero that has tagged out goes into Regeneration Mode, which slowly restores his or her life bar to full force while his or her team mates continue the battle.

## BATTLE MOVES

Each member of the Naturals has a number of different battle moves he or she can perform. "Button 3" refers to Button 1 and Button 2 simultaneously.

**PUNCH 1**
Button 1 while walking or standing

**PUNCH 2 (OTHER ARM)**
Button 1 after landing Punch 1 twice

**STANDING KICK**
Button 1 after landing Punch 2

**PUNCH/KICK COMBINATION**
Button 1 repeatedly

**JUMP UP**
Button 2 while standing

**JUMP UP KICK**
Button 1 while jumping up

**JUMP TO SIDE**
Button 2 while walking left or right

**JUMP SIDE KICK**
Button 1 while jumping to side

**HOLD ENEMY**
Position player to side of enemy and hold controller toward enemy

**THROW ENEMY**
Button 1 while holding enemy

**CLOSE ATTACK**
Button 2 while holding enemy

**STANDING KICK**
Button 3 while holding enemy

## POWER MOVES

Power moves drain some force from your life bar, so be careful not to overuse them.

**GROUND POWER MOVE**
Button 3 while walking or standing

**AERIAL POWER MOVE 1**
Button 2 while jumping up

**AERIAL POWER MOVE 2**
Button 2 while jumping to side

## DEVASTATION MOVES

Devastation moves drain a lot of force from your life bar, so use them only when necessary. The names of your team members' devastation moves are shown below. Use Button 3 while jumping to accomplish each move.

**TORY SWIFT**
SONIC SYMPHONIC SLAM

**DAEMON STONE**
ELECTRIC HEAT WAVE

**RACK SAXXON**
THUNDER QUAKE STOMP



## GAME PLAY TIPS

- Use the Tag Pads which appear throughout the game to keep your heroes healthy and conscious. If your hero loses all of his or her life force, he or she will be unable to return to the battle for the rest of the game. Remember: injured heroes with some remaining life force regenerate life while they are tagged-out.
- When fighting flying enemies, use your aerial power moves to knock your foes out of the sky. Once they are down, they are easier to defeat with normal attack moves.
- Enemies will eat food items when their life bars get low, so keep wounded enemies away from food items whenever possible.
- Wait until your life bar gets low before you eat food items.

## BODY SLAM CITIES (AND LEVELS)

LEVEL ONE

**LOS ANGELES** (See illustration E) The wild streets of L.A. are the turf of the Free Radicals, a gang of mutants led by vicious, dog-faced Slash Durum.

**ROME** (See illustration F) The ruins of Rome are the home of Animorpha Roma, a gang of animal-human hybrids led by the skillful, seductive Tina Felina.

**BEIJING** (See illustration G) Within the crumbling walls of this ancient city lies the destructive power of the mutant Beijing Fire Dragons and their fierce leader, Chi Gung.

LEVEL TWO

**MEXICO CITY** (See illustration H) The savage Carnivoros call the rubble-filled streets of Mexico City home. Stonefaced leader Piedra Sangria is known worldwide for her raw fury in battle.

**PARIS** (See illustration I) The city of lights has become a city of pain now that the mutant Paris Primogens and their two-faced leader, Gaulo Vinet, have taken over.

**BANGKOK** (See illustration J) This once-thriving city is in ruins and the Bangkok Komodos, a vicious animal-human hybrid gang, plan to keep it that way. Their leader is the dreaded lizard Masher Komodo.

LEVEL THREE

**MOSCOW** (See illustration K) The wasteland that was once Moscow is terrorized by the Moscow Mechanskies, a team of bionically enhanced mutant thugs led by the military genius of Petra Preatora.

**NAIROBI** (See illustration L) The heat of a Nairobi summer is nothing compared to the heat of the Nairobi Prototypes in battle. This band of animal-human hybrids is led by the psychotic Mustaf Macro-Dai.

**TOKYO** (See illustration M) The broken streets of Tokyo are the domain of the biogenetically engineered Tokyo Street Sharks, ruled by the iron will of Budo Shinkage.

LEVEL FOUR

**NEW YORK CITY** (See illustration N) The streets of NYC are the deadliest in the world, with reigning Body Slam champs, the Cybermutes, in charge. These bionically augmented mutants are itching to chew you up. Their boss, Hectro Genocite, is considered to be the most dangerous being on the planet.

Now, hit the mean streets and good luck!





**CREDITS**

Produced by ANIMATION MAGIC, INC.
in association with PHILIPS INTERACTIVE MEDIA

Producers: Dale DeSharone, Igor Razboff
Game Design: William Havlicek, John O'Brien
Animation Screenplay: Jonathan Merritt
Programming: John O'Brien
Additional Programming: Linde Dynneson
Game & Audio Producer: William Havlicek
Soundtrack: Tony Trippl
Production Assistant: Tom Faiano
Voice Casting: Jeffery Adams
Voice Artists: Adam Blaustein, Jerry Goodwin, Thomas Brandolini, Natalie Brown
Greg Chabot, Alice Clark, Steven Faria, Jeffrey Nelson, Leonard Pearl, Paul Wann, Bonnie Jean Wilbur

ST. PETERSBURG, RUSSIA, PRODUCTION GROUP
Production Management: Boris Bigouleav, Anatoli Chadrin, Lena Beloborodova
Technical Assistants: Tanya Chaligina, Denis Ivanov
Character Design: Maria Kolesnikova, Slava Smirnov
Background Artists: Vitaly Titov, Vladimir Chernich, Sergi Lebedev, Veronika Koshnenkova, Peter Kudryashov
Sprite Artists: Anton Lomakin, Sergi Boginsky, Dima Tokarev, Semeon Gotgelf, Kirill Nabokov, Yury Chernich, Andrei Purtov, Sergi Suslin
Animation Director: Alexander Makarov
Animators: Maria Yakushina, Tanya Dernidova, Ilya Maksimov, Marina Miheeva, Lena Savik, Alexandra Naumova, Irina Geleznova, Kseniya Glotova, Alexei Anashkin, Anton Chijov, Katya Gorelova, Anton Gridnev, Andrei Pugachev, Oksana Romanova, Lena Rumyantseva, Alisa Vizirova, Natalya Yakovleva
Animation Assistants: Stanislav Gill, Vera Koroleva, Alexei Konkin, Bella Kazans, Alina Kudryashova, Alexander Myala, Lyudmila Rozman, Tanya Smirnova

# HET VERHAAL

We zijn in 2068. Het is al tientallen jaren geleden dat de bewoners van de wereldsteden nog zo over straat konden lopen. Na een serie oorlogen hebben de mutants de macht overgenomen.



Cybernetische technologie is in verkeerde handen is gevallen. De grote steden van weleer worden nu beheerst door schurken en tirannen die voor hun plezier het Body Slam-toernooi van man-tegen-man gevechten hebben ontworpen. Alle middelen zijn toegestaan. Het toernooi wordt gespeeld in de straten van de grote steden en door miljarden mensen bekeken via Cybernet, het mondiale vezeloptische communicatienet. Tot op heden zijn er nog geen mensen geweest die het tegen deze suprematie van het kwaad op hebben durven nemen.

Tot JIJ komt, de leider van de Naturals, een team van drie supermensen dat er iets aan wil doen. De sterke Daemon Stone, de snelle Tory Swift en de vernietigende Rack Saxxon staan klaar om het tegen tien mutant teams op te nemen. Het is niet gemakkelijk om de vier moeilijkheidsniveaus in het Cybernet-circuit af te werken. Om Mutant Rampage te winnen, zul je de sterke punten en kwaliteiten van



ieder teamlid volledig moeten inzetten, plus elk grammetje snelheid, vaardigheid en kracht dat je in je hebt.

## MENU'S

**OPENINGS MENU** Er zijn twee opties in het openingsmenu. Beweeg de afstandsbediening van je CD-i speler om je keuze in rood te laten oplichten en klik dan op toets 1.

- **START** Neemt je mee naar het Select Level Menu.
- **SETUP** Neemt je mee naar het Game Setup Menu.

**GAME SETUP MENU** (Zie illustratie A) In dit menu zijn zeven opties beschikbaar.

- **LIVES** Kies het aantal levens voor je helden: van 3 tot 7.
- **DIFFICULTY** Selecteer de moeilijkheidsgraad: Wimpy (gemakkelijk), Savage (normaal) en Insane (moeilijk)
  **MUSIC** Hiermee hoor je muziek uit de diverse steden voor je begint te spelen.
- **SFX** Hiermee kun je diverse geluidseffekten horen voor je het spel begint.
- **MUSIC LEVEL** Voor het instellen van het volume van 0 tot 10.
- **SFX LEVEL** Voor het instellen van het volume van

de geluidseffekten van 0 tot 10.

- **START GAME** Neemt je mee naar het Select Level Menu.

**SELECT LEVEL MENU** (Zie illustratie B) Met dit menu kies je het team waar je tegen wilt vechten op het niveau dat je bereikt hebt (Zie bladzijde 10 voor een beschrijving van alle teams). Je kunt ook **OPTIONS** kiezen waarmee je naar het Options Menu gaat.

**SELECT NATURAL MENU** (Zie illustratie C) Wanneer je een team selecteert waar je tegen wil vechten, ga je naar dit menu om de Natural te kiezen waarmee je het spel wilt beginnen: Daemon Stone, Tory Swift of Rack Saxxon. Je gastheer, de slimme L. Wolf Jam, geeft je een snel overzicht van wat je te wachten staat en het spel begint. Dit menu verschijnt ook wanneer je een Tag Pad gebruikt (zie Bediening van het spel / Game Controls op bladzijde 7)

**OPTIONS MENU** (Zie illustratie D) Dit menu omvat de volgende opties:

- **SAVE GAME** Hiermee kun je het lopende spel in een van de vijf beschikbare 'slots' opslaan. Laat hiervoor een 'slot' oplichten en klik dan op toets 1. Opmerking: door een spel in een 'slot' op te slaan wordt elk spel dat eerder hierin was opgeslagen vervangen.
- **LOAD GAME** Hiermee kun je een eerder opgeslagen spel inlezen.
- **END GAME** Beëindigt het lopende spel en laat de aftiteling lopen.
- **MUSIC LEVEL** Hiermee kun je het volume van de muziek instellen van 0 tot 10.
- **SFX LEVEL** Hiermee kun je het volume van de geluidseffekten instellen van 0 tot 10.
- **CONTINUE** Neemt je mee terug naar het Select Level Menu.

## GAME CONTROLS

Bij het spelen van dit spel wordt een touchpad afstandsbediening sterk aanbevolen.

- **MOVEMENT** Gebruik je joystick of thumbpad om over het speelveld te bewegen.
- **LIFE BARS** Deze balken geven aan hoeveel levenskracht de helden en de vijanden nog hebben. De levensbalk van de helden staat in de linkerbovenhoek van het scherm; het getal daarnaast geeft aan hoeveel extra levens er nog zijn. De levensbalk van de vijanden staat rechts. De meeste vijanden hebben slechts één leven; die met meer dan één leven hebben levensbalken die van kleur veranderen als ze een nieuw leven aannemen.
- **FOOD ITEMS** In elke stad vind je voedselpakketten op de grond en verborgen onder voorwerpen als kisten, vuilnisemmers en andere staande voorwerpen.

  Voedselpakketten moeten worden gegeten om je levensbalk te herstellen. Om een pakket op te kunnen eten, ga je er dichtbij staan en klik je op toets 1.
- **WAPENS** Wapens zijn: kapotte flessen, messen en andere voorwerpen die je vast kunt houden en waarmee je je vijanden kunt aanvallen. Je kunt ze ook gooien als je vijanden buiten handbereik zijn. Als je een wapen wilt pakken dat je kunt gebruiken, ga je er dicht bij staan en klik je op toets 1. Als je het wapen wilt gooien, klik je op toets 1 en 2 tegelijk of op toets 3. Gevallen wapens kunnen weer opgepakt worden en meerdere malen gebruikt worden voor ze uiteenvallen.
- **TAG IN/OUT** In sommige speelvelden vind je Tag Pads die het mogelijk maken om met je speler uit de strijd te stappen en het gevecht met een ander teamlid voort te zetten. Als je een Tag Pad wilt gebruiken, moet je erop gaan staan en op toets 1 klikken. Hiermee kom je in het Hero Menuscherm waar je de held kiest die je wilt spelen. Daarna keer je weer terug naar de strijd. Een held die uitgestapt is, komt in de Regeneration Mode waar zijn of haar levensbalk langzaam volledig herstelt terwijl de ploegmaat doorgaat met vechten.

## BATTLE MOVES (GEVECHTSHANDELINGEN)

Elk lid van de Naturals kan een aantal verschillende Battle Moves uitvoeren. Toets 3 wil zeggen klikken op toets 1 en 2 tegelijk.

**PUNCH 1** (SLAG 1)
Toets 1 als je loopt of staat.

**PUNCH 2** (SLAG 2) (andere arm)
Toets 1 tweemaal als Slag 1 aangekomen is.

**STANDING KICK** (STAANDE TRAP)
Toets 1 als Slag 2 aangekomen is.

**PUNCH/KICK COMBINATION**
(SLAG/TRAP COMBINATIE)
Toets 1 herhaalde malen aanklikken.



**JUMP UP** (OPSPRONG)
Toets 2 als je staat.

**JUMP UP KICK** (SPRONG MET TRAP)
Toets 1 terwijl je opspringt.

**JUMP TO SIDE** (SPRONG ZIJWAARTS)
Toets 2 terwijl je naar links of rechts loopt.

**JUMP SIDE KICK** (OPSPRONG EN TRAP ZIJWAARTS)
Toets 1 terwijl je opzij springt.

**HOLD ENEMY** (VIJAND VASTHOUDEN)
Zet je speler naast de vijand en houd de bediening op de vijand.

**THROW ENEMY** (VIJAND WEGWERPEN)
Toets 1 terwijl je de vijand vasthoudt.

**CLOSE ATTACK** (LIJF AAN LIJF-GEVECHT)
Toets 1 terwijl je de vijand vasthoudt.

**STANDING KICK** (STAANDE TRAP)
Toets 3 terwijl je de vijand vasthoudt.

## POWER MOVES (KRACHTTOEREN)

Power Moves verbruiken kracht uit je levensbalk. Wees dus voorzichtig en gebruik ze niet te veel.

**GROUND POWER MOVE**
(KRACHTTOER OP DE GROND)
Toets 3 terwijl je loopt of staat.

**AERIAL POWER MOVE 1**
(KRACHTTOER 1 IN DE LUCHT)
Toets 2 terwijl je opspringt

**AERIAL POWER MOVE 2**
(KRACHTTOER 2 IN DE LUCHT)
Toets 2 terwijl je opzij springt

## DEVASTATION MOVES
(VERNIETIGINGSHANDELINGEN)

Devastation moves vragen veel kracht uit je levensbalk, dus gebruik deze alleen als het noodzakelijk is. De namen van de devastation moves van je teamleden staan hieronder. Spring op en klik op toets 3 om elke handeling uit te laten voeren.

**TORY SWIFT**
Sonisch-symfonische slag

**DAEMON STONE**
Elektrische hittegolf

**RACK SAXXON**
Donderschok-stamp

## SPEELTIPS

- Gebruik de Tag Pads die door het spel heen verschijnen zodat je helden gezond blijven en niet buiten bewustzijn raken. Als je held zijn/haar hele levenskracht verliest, zal hij/zij niet meer in staat zijn om in de rest van het spel aan het gevecht mee te doen. Denk eraan: helden die gewond zijn maar nog wat levenskracht overhebben, herstellen wanneer ze even uit de strijd gehaald worden.
- Als je vecht tegen vliegende vijanden, gebruik dan je Aerial Power Moves om ze uit de lucht te halen. Als ze eenmaal neergehaald zijn, kun je ze gemakkelijker via normale aanvalshandelingen verslaan.
- Vijanden eten voedselpakketten als hun levensbalken laag worden. Zorg dus dat geblesseerde vijanden zover mogelijk van voedselpakketten weg blijven.
- Wacht tot je levensbalk laag is voor je voedselpakketten gaat eten.



## BODY SLAM STEDEN (EN NIVEAUS)

NIVEAU EEN

**LOS ANGELES** (Zie illustratie E) De onveilige straten van L.A. zijn het gebied van de Free Radicals, een bende mutants die wordt aangevoerd door de wrede Slash Durum met zijn hondegezicht.

**ROME** (Zie illustratie F) De ruïnes van Rome vormen de thuisbasis van de Animorpha Roma, een bende wezens die half mens half dier zijn en aangevoerd worden door de ervaren •en verleidelijke Tina Felina.

**BEIJING** (Zie illustratie G) Binnen zijn afbrokkelende muren wordt deze oude stad geteisterd door de vernietigende macht van de mutant Beijing Fire Dragons en hun woeste leider, Chi Gung.

NIVEAU TWEE

**MEXICO CITY** (Zie illustratie H) De meedogenloze Carnivoros voelen zich thuis in de met puin bezaaide straten van Mexico City. Piedra Sangria met haar stenen gezicht is over de hele wereld bekend om haar wrede razernij bij het vechten.

**PARIJS** (Zie illustratie I) De lichtstad gaat gebukt onder de tirannie van mutant Paris Primogenes die met Gaulo Vinet, hun leider met de twee gezichten, de macht overgenomen hebben.

**BANGKOK** (Zie illustratie J) Deze eens zo welvarende stad ligt in puin en de Bangkok Komodos, een bende van gemene half mens half dier-figuren, zijn van plan dit zo te houden. Hun leider is de gevreesde hagedis Masher Komodo.

NIVEAU DRIE

**MOSKOU** (Zie illustratie K) De woestenij waar eens Moskou was, wordt geterroriseerd door de Moskou Mechanskies, een bende van bionisch ontwikkelde mutant misdadigers aangevoerd door het militaire genie Petra Preatora.

**NAIROBI** (Zie illustratie L) De hitte van een Nairobi-zomer is niets vergeleken bij de hitte van de Nairobi Prototypes als ze aan het vechten zijn. Deze bende van wezens die half mens half dier zijn, wordt aangevoerd door de psychotische Mustaf Macro-Dai.

**TOKYO** (Zie illustratie M) De in een puinhoop veranderde straten van Tokyo zijn het domein van de biogenetisch ontwikkelde Tokyo Street Sharks die met ijzeren hand worden geregeerd door Budo Shinkage.

NIVEAU VIER

**NEW YORK CITY** (Zie illustratie N) Nergens in de wereld vallen op straat zoveel doden als in New York. In deze stad is de macht in handen van de regerende Body Slam kampioenen, de Cybermutes. Deze bionisch ontwikkelde mutants staan te springen om je op te eten. Hun boss, Hectro Genocide, wordt beschouwd als het meest gevaarlijke wezen van de hele planeet.

En nu op naar die gevaarlijke straten en veel geluk!



# DIE STORY

Wir befinden uns im Jahre 2068 A.D. – es ist Jahrzehnte her, seit die Menschen sich noch in den Straßen der Weltstädte bewegen konnten. Zuerst kamen die Kriege, dann übernahmen die Mutanten die Macht.



Die kybernetische Technologie fiel in falsche Hände, und so gerieten die einstmals großen Städte unter die Kontrolle von Schlägern und Tyrannen. Zu ihrer Belustigung erfanden diese BODY SLAM, ein Mann-gegen-Mann-Spiel, wo alles erlaubt ist. Sie spielten es in den Straßen ihrer Städte, und Milliarden sahen ihnen über Cybernet, das globale, faseroptische Kommunikationsnetz, zu. Bisher hat es noch kein Mensch gewagt, ihre finstere Übermacht anzugreifen ...

Bis DU kamst, als Anführer der "Naturals", dem schrecklichsten menschlichen Team, das jemals die Szene betreten hat. Diese drei außerordentlichen Menschen – der mächtige Daemon Stone, der agile Tory Swift und der gewaltige Rack Saxxon – sind bereit, ihren Weg gegen die zehn Mutanten-Teams freizukämpfen. Es wird nicht leicht sein, sich durch die vier Schwierigkeitsstufen in einer Cybernet-Runde hindurchzuarbeiten. Man wird all die verschiedenen Stärken und Tricks jedes der drei Teammitglieder nutzen müssen – und jedes



Quäntchen Schnelligkeit, Geschick und Kraft, das einem zur Verfügung steht – um schließlich den Triumph zu erringen in diesem *Mutant Rampage... Body Slam!*

## AUSWAHL

**HAUPTAUSWAHL** Es gibt zwei Wahlmöglichkeiten in der Hauptauswahl. Bewege den Zeiger auf dem Bildschirm mit dem Steuerelement Deines CD-i Eingabegerätes, bis eine der Möglichkeiten rot angezeigt wird. Dann drücke Taste 1.

- **START** führt in die Auswahl "Select Level" (Level-Auswahl).
- **SETUP** führt in die Auswahl "Game Setup" (Spielaufbau).

**GAME SETUP MENU** (Siehe Abbildung A) (Spieleinstellungen) In dieser Auswahl gibt es sieben Wahlmöglichkeiten:

- **LIVES** Wähle die Anzahl der Leben für Deine Helden, von 3 bis 7.
- **DIFFICULTY** Wähle den Schwierigkeitsgrad: Wimpy (leicht), Savage (normal) oder Insane (schwierig).
- **MUSIC** Hier gibt es Musik aus den verschiedenen Städten, bevor das Spiel beginnt.
- **SFX** Hier gibt es verschiedene Geräuscheffekte, bevor das Spiel beginnt.
- **MUSIC LEVEL** Hier kann man die Lautstärke der Musik von 1 bis 10 einstellen.
- **SFX LEVEL** Hier kann man die Lautstärke der Geräuscheffekte von 1 bis 10 einstellen.
- **START GAME** Bringt Dich ins "Select Level Menu" (Level-Auswahl).

**SELECT LEVEL MENU** (Siehe Abbildung B) (Level-Auswahl) In dieser Auswahl kann man auf jedem erreichten Level das Team auswählen, gegen das man kämpfen will (Beschreibung sämtlicher Teams auf Seite 18). Man kann auch Options (Optionen) anklicken und kommt dann ins "Options Menu".

**SELECT NATURAL MENU** (Siehe Abbildung C) ("Naturals"-Auswahl) Wenn man ein Team zum Kämpfen auswählen will, muß man in diese Auswahl gehen, um den "Natural" auszuwählen, mit dem man das Spiel beginnen möchte: Daemon Stone, Tory Swift oder Rack Saxxon. Der Moderator des Spiels, der aalglatte L. Wolf Jam, gibt einen schnellen Überblick über das, was einem bevorsteht – und das Spiel kann beginnen. Diese Auswahl erscheint auch, wenn man eine Springerrampe benutzt (siehe "Bedienung" auf Seite 16).

**OPTIONS MENU** (Siehe Abbildung D) (Optionen-Auswahl) Diese Auswahl enthält die folgenden Wahlmöglichkeiten:

- **SAVE GAME** Hier kann man das aktuelle Spiel in einer von fünf verfügbaren Positionen abspeichern. Um abzuspeichern, muß man eine Position auswählen und Taste 1 drücken. Merke: Das Abspeichern des Spiels an einer Position ersetzt jedes Spiel, das vorher an dieser Position gespeichert wurde.
- **LOAD GAME** Hier kann man ein zuvor abgespeichertes Spiel laden.
- **END GAME** Beendet das aktuelle Spiel und zeigt die Punkte an.
- **MUSIC LEVEL** Hier kann man die Lautstärke der Musik von 1 bis 10 einstellen.
- **SFX LEVEL** Hier kann man die Lautstärke der Geräuscheffekte von 1 bis 10 einstellen.
- **CONTINUE** Bringt Dich zurück in die Auswahl "Select Level".

## BEDIENUNG

Ein Touchpad-Eingabegerät ist für dieses Spiel besonders empfehlenswert!

**BEWEGUNG** Für die Fortbewegung auf dem Spielfeld benutzt man die Daumensteuerung (bzw. ein anderes Steuerelement).

**LEBENSKRAFT-ANZEIGER** Diese Zeile zeigt an, wieviel Lebenskraft den Helden und den Feinden zur Verfügung bleibt. Die Lebenszeile des Helden ist in der oberen linken Ecke des Bildschirms; die Zahl daneben zeigt an, wieviele Extraleben ihm bleiben.

Die Lebenszeile des Feindes befindet sich rechts. Die meisten Feinde haben nur ein Leben; jene mit mehr als einem Leben haben Zeilen, die die Farbe wechseln, um neue Leben anzuzeigen.

**NAHRUNG** In jeder Stadt kann man – auf dem Boden oder hinter Objekten wie Kisten, Mülltonnen und Sockeln versteckt – Nahrungsstücke finden.

Nahrung füllt die Lebenskraft-Zeile auf, wenn man sie verspeist. Um sie essen zu können, muß man dicht neben dem Nahrungsstück stehen und Taste 1 drücken.

**WAFFEN** Waffen sind zerbrochene Flaschen, Schwerter, Messer und andere Objekte, die man in der Hand halten kann, um den Feind damit anzugreifen. Oder man kann sie werfen, wenn der Feind sich außerhalb des Mann-gegen-Mann-Bereichs befindet. Um eine Waffe aufnehmen und einsetzen zu können, muß man dicht daneben stehen und Taste 1 drücken. Um sie zu werfen, muß man Tasten 1 und 2 gleichzeitig drücken.

Heruntergefallene Waffen kann man mehrmals wieder aufheben und erneut einsetzen, bevor sie sich auflösen.

**SPRINGER** An einigen Spielorten findet man Springerrampen, die es einem ermöglichen, sich mit dem aktuellen Spieler aus dem Geschehen zurückzuziehen und mit einem anderen Teammitglied zurückzukommen. Um eine Springerrampe zu nutzen, stellt man sich darauf und drückt Taste 1.

Dann erscheint im Bild das "Select Natural Menu", von dem aus man den Helden, mit dem man ins Spiel zurückkehren möchte, auswählen kann. Ein Held, der aus dem Spiel genommen ist, kommt in einen Regenerations-Zustand, in dem langsam seine oder ihre Lebenszeile wieder zu voller Kraft aufgeladen wird, während seine oder ihre Teamkameraden das Spiel fortsetzen.

## SPIELTIPS

- Benutze die Springerrampen, die immer wieder im Spiel auftauchen, um die Helden gesund und fit zu halten. Wenn ein Held alle Lebenskraft verloren hat, dann wird er oder sie für den Rest des Spiels nicht mehr am Kampf teilnehmen können. Bedenke: Verletzte Helden, die noch etwas Lebenskraft übrig haben, gewinnen ihre volle Kraft zurück, wenn sie aus dem Spiel gezogen sind.
- Wenn man fliegende Feinde bekämpft, sollte man seine Luftverteidigungstechniken ausnutzen, um die Feinde vom Himmel herunterzuholen. Wenn sie erst einmal unten sind, kann man sie leichter mit normalen Angriffsbewegungen bekämpfen.
- Feinde verschlingen ebenfalls Nahrungsstücke, wenn ihre Lebenskräftze abnehmen. Daher sollte man verwundete Feinde so gut wie möglich von den Nahrungsstücken fernhalten.
- Man sollte erst dann Nahrung verspeisen, wenn die Lebenskräfte bereits ziemlich abgenommen haben.



## KAMPFTECHNIKEN

Jedes Mitglied der "Naturals" hat eine bestimmte Anzahl von verschiedenen Kampftechniken zur Verfügung. ("Taste 3" bedeutet im folgenden: Taste 1 und Taste 2 gleichzeitig drücken.)

**FAUSTSCHLAG 1**
Taste 1 im Gehen oder Stehen

**FAUSTSCHLAG 2** (anderer Arm)
Taste 1, nachdem man zweimal Faustschlag 1 gelandet hat

**TRITT IM STEHEN**
Taste 1, nachdem man Faustschlag 2 gelandet hat

**KOMBINATION VON TRETEN/SCHLAGEN**
mehrmals Taste 1

**HOCHSPRINGEN**
Taste 2 im Stehen



**HOCHSPRINGEN/TRETEN**
Taste 1 im Hochspringen

**SPRUNG ZUR SEITE**
Taste 2 im Gehen nach rechts oder links

**SPRUNG ZUR SEITE/TRETEN**
Taste 1 beim Sprung zur Seite

**FEIND FESTHALTEN**
Spieler an der Seite des Feindes positionieren und Steuerelement auf den Feind zubewegen

**FEIND WEGSTOSSEN**
Taste 1, während man den Feind festhält

**NAHANGRIFF**
Taste 2, während man den Feind festhält

**TRITT IM STEHEN**
Taste 3, während man den Feind festhält

## POWER-KAMPFTECHNIKEN

Power-Kampftechniken entziehen der Lebenskraft-Zeile einiges an Stärke, daher sollte man mit ihnen sorgsam umgehen.

**POWER-BODENTECHNIK**
Taste 3 im Gehen oder Stehen

**POWER-LUFTTECHNIK 1**
Taste 2 beim Hochspringen

**POWER-LUFTTECHNIK 2**
Taste 2 beim Sprung zur Seite

## VERNICHTUNGSTECHNIKEN

Die Vernichtungstechniken entziehen der Lebenskraft-Zeile sehr viel Kraft – daher sollte man sie nur im Notfall einsetzen. Die Namen der einzelnen Vernichtungstechniken, die die Teammitglieder zur Verfügung haben, stehen unten. Um diese Techniken einzusetzen, muß man "Taste 3" beim Hochspringen drücken.

| | |
|---|---|
| **TORY SWIFT** | SYMPHONISCHER URKNALL |
| **DAEMON STONE** | ELEKTRONISCHE HITZEWELLE |
| **ROCK SAXXON** | ERDBEBEN-DONNERSCHLAG |

## STÄDTE (UND LEVELS) IN BODY SLAM

LEVEL EINS

**LOS ANGELES** (Siehe Abbildung E) Die wilden Straßen von L.A. sind die Piste der Free Radicals, einer Gang von Mutanten, die vom brutalen, hundegesichtigen Slash Durum angeführt wird.

**ROM** (Siehe Abbildung F) Die Ruinen von Rom beherbergen Animorpha Roma, eine Gang von animalisch-menschlichen Hybriden, angeführt von der geschickten, verführerischen Tina Felina.

**BEIJING** (Siehe Abbildung G) Inmitten zusammenstürzender Mauern dieser alten Stadt zeigt sich die zerstörerische Kraft der Mutanten, die sich Beijing Fire Dragons nennen – mit ihrem grimmigen Anführer Chi Gung.

LEVEL ZWEI

**MEXICO CITY** (Siehe Abbildung H) Die wilden Carnivoros fühlen sich in den trümmerübersäten Straßen von Mexico City zu Hause. Die Anführerin Piedra Sangria mit dem versteinerten Gesicht ist weltweit wegen ihrer rohen Wildheit im Kampf gefürchtet.

**PARIS** (Siehe Abbildung I) Die Stadt der Lichter wurde zu einer Stadt der Schmerzen – nun, da die Mutanten mit dem Namen Paris Primogens und ihr doppelgesichtiger Führer, Gaulo Vinet, die Macht übernommen haben.

**BANGKOK** (Siehe Abbildung J) Diese einstmals blühende Stadt besteht nur noch aus Ruinen – und die Bangkok Komodos, eine brutale animalisch-menschliche Hybridengang, sind entschlossen, es dabei zu belassen. Ihr Führer ist der gefürchtete Lizard Masher Komodo.

LEVEL DREI

**MOSKAU** (Siehe Abbildung K) Die Einöde, die früher Moskau war, wird heute von den Moskau Mechanskis, einer Bande von bionisch aufgemotzten Mutantenschlägern terrorisiert, die vom militärischen Genie Petra Prätora angeführt werden.

**NAIROBI**(Siehe Abbildung L) Die Hitze eines Sommers in Nairobi ist nichts im Vergleich zur Hitze der Nairobi Prototypes im Kampf. Diese Gang von animalisch-menschlichen Hybriden wird vom psychotischen Mustaf Macro-Dal angeführt.

**TOKIO** (Siehe Abbildung M) Die zerstörten Straßen Tokios sind alleiniger Machtbereich der biogenetisch veränderten Tokyo Street Sharks, die beherrscht werden vom eisernen Willen des Budo Shinkage.

LEVEL VIER

**NEW YORK CITY** (Siehe Abbildung N) Die Straßen von NYC sind die tödlichsten der ganzen Welt – sie gehören den mächtigen "Body Slam"-Champions, den Cybermutes. Diesen bionisch verstärkten Mutanten juckt es in den Fingern, Dich zu zermalmen. Ihr Boß, Hectro Genocite, gilt als das allergefährlichste Wesen auf dem ganzen Planeten.

Und nun – hinaus auf die Straße und viel Glück!



## L'HISTOIRE

2068. Voilà maintenant plusieurs dizaines d'années que les humains ne se promènent plus dans les rues des grandes mégalopoles. Des guerres meurtrières ont précédé l'invasion de la planète par les mutants.



Utilisée à des fins maléfiques, la technologie cybernétique a dégradé des villes autrefois prospères et les a placées sous la domination de brutes assoiffées de sang qui, pour leur plaisir, ont créé Body Slam, un tournoi de combats de rue ultra-violents. Ici, tous les coups sont permis. Diffusés en direct (et en clair) sur Cybernet, le réseau de communication globale de la planète, ces matchs sont regardés par des milliards de spectateurs avides de violence. L'enjeu est colossal mais, jusqu'à présent, aucun challenger humain n'a réussi à menacer la suprématie de ces androïdes cybernétiques…

Jusqu'à votre arrivée ! Vous allez prendre la tête des "Naturals", un groupe prêt à relever tous les défis et à prouver à ces mutants qu'ils ne sont pas aussi forts qu'ils le pensent. Votre équipe se compose de trois lutteurs disposant chacun de qualités bien spécifiques : Daemon Stone est puissant, Tory Swift agile et souple, quant à Rack Saxxon, sa force n'est plus à démontrer… Mais la partie ne sera pas facile, car vous devez gagner tous les combats qui se



déroulent sur les quatre niveaux… A vous de décider du meilleur lutteur, en fonction des difficultés à surmonter et des spécificités de chacun… Si vous savez bien gérer vos ressources, alors, et alors seulement, vous réussirez à vaincre les mutants et à devenir le champion du Body Slam !

### TELECOMMANDE

La télécommande est l'outil qui vous permet de déplacer le curseur, de faire vos choix et interagir avec le programme.

Bouton 1 (•) (ACTION BUTTON) :
Appuyez dessus pour valider vos choix (on appelle cela "cliquer") - voir chapitre "Les coups" pour son utilisation en cours de partie.

Bouton 2 (• •) (ACTION BUTTON) :
Même fonction que le bouton 1 - voir chapitre "Les coups" pour son utilisation en cours de partie.

Joystick :
Pour mettre une option en surbrillance - en cours de partie, permet de déplacer le combattant dans la direction désirée.

NOTE :

- Il est préférable d'utiliser un joypad pour ce jeu.
- Ce jeu nécessite un lecteur CD-i muni de la cartouche Digital Video.

## DEMARRAGE DU DISQUE

Après avoir mis le téléviseur et le lecteur de CD-i en marche, appuyez sur le bouton OPEN/CLOSE du lecteur pour ouvrir le logement du disque. Posez le disque, face imprimée sur le dessus. Refermez le logement en appuyant une nouvelle fois sur OPEN/CLOSE. Cliquez sur "Play CD-i".

## LES MENUS

**MENU PRINCIPAL** Vous avez le choix entre deux options. Actionnez le joystick de la télécommande pour sélectionner celle qui vous convient, puis appuyez sur l'un des boutons pour confirmer votre choix (cette action s'appelle "cliquer").

**START** (début de partie) : pour accéder au menu Select Level (sélection du niveau).

**SETUP** (réglage) : pour accéder au menu Game Setup (configuration de la partie).

**MENU GAME SETUP** (Voir Illustration A) (configuration de la partie). Vous pouvez régler sept options. Pour modifier une option, utilisez le joystick de la télécommande pour la mettre en surbrillance, puis actionnez le joystick vers la droite pour en augmenter la valeur, ou vers la gauche pour la diminuer.

- **LIVES** (nombre de vies). Cette option vous permet de déterminer le nombre de vies de vos combattants (de 3 à 7).
- **DIFFICULTY** (niveau de difficulté). Cette option vous permet de choisir le niveau de difficulté de la partie : Wimpy (facile), Savage (sauvage) ou Insane (délirant). Par défaut, le jeu est réglé sur "savage".
- **MUSIC** (musique). Cette option vous permet d'écouter le thème musical associé à chaque ville avant que la partie ne commence.
- **SFX** (effets sonores). Cette option vous permet d'entendre différents bruitages avant le début de la partie.
- **MUSIC LEVEL** (volume de la musique). Pour régler le volume de la musique, de 0 à 10.
- **SFX LEVEL** (volume des effets sonores). Pour régler le volume des bruitages, de 0 à 10.
- **START GAME** (Début de partie). Pour accéder au menu de sélection du niveau et enregistrer vos réglages.

**MENU SELECT LEVEL** (Voir Illustration A) (sélection du niveau). Chaque niveau est divisé en trois villes, chacune d'elle est contrôlée par un gang. Ce menu vous permet de sélectionner le gang contre lequel vous désirez combattre (en fonction du niveau que vous avez atteint). Vous ne pourrez passer au niveau suivant qu'après avoir fait le ménage dans les trois villes du précédent....

Avant de vous lancer dans l'aventure, assurez-vous que vous n'avez rien oublié dans le menu Options...

**SELECTION DES COMBATTANTS** (Voir Illustration C) Après avoir sélectionné le gang que vous allez affronter, vous devez choisir un personnage : Daemon Stone, Tory Swift ou Rack Saxxon. Le présentateur, L. Wolf Jam, qui accompagnera toute la partie de ses commentaires, annonce le début de la compétition. Ce menu apparaît aussi lorsque vous utilisez un Tag Pad (voir plus loin dans ce mode d'emploi comment utiliser cette aide précieuse...).

**MENU OPTIONS** (Voir Illustration D) Ce menu est accessible à chaque fois que vous anéantissez un gang...

- **SAVE GAME** (sauvegarde d'une partie). Pour sauvegarder la partie en cours, cliquez sur l'une des cinq sauvegardes proposées. Remarque : lorsque vous effectuez une sauvegarde, la partie précédemment enregistrée sous le même nom est aussitôt remplacée.
- **LOAD GAME** (reprise d'une partie). Pour reprendre une partie déjà sauvegardée. Cliquez sur la sauvegarde de la partie que vous souhaitez reprendre.
- **END GAME** (terminer une partie). Pour mettre fin à une partie et faire défiler le générique de fin.
- **MUSIC LEVEL** (volume de musique). Pour régler le niveau du volume de la musique, entre 0 et 10.
- **SFX LEVEL** (volume des effets sonores). Pour régler le niveau du volume des bruitages, entre 0 et 10.
- **CONTINUE**. Pour revenir au menu de Sélection du niveau.

## LA PARTIE

Remarque : il est préférable d'utiliser un joypad pour ce jeu.

**DEPLACEMENTS** Utilisez le joystick pour vous déplacer sur le terrain de combat. Votre lutteur reste bloqué sur un écran tant qu'il n'a pas vaincu tous les ennemis qui y sont présents. Une main apparaît dans l'angle supérieur droit pour vous indiquer que vous pouvez passer à l'écran suivant.

**INDICATEUR D'ENERGIE** Ces barres vous indiquent le niveau d'énergie restant à votre combattant et à ses ennemis. La barre d'énergie du premier se trouve dans la partie supérieure gauche de l'écran. Le chiffre qui est inscrit à côté indique le nombre de vies qui lui restent. La barre d'énergie de l'adversaire est à droite. La plupart des ennemis n'ont qu'une vie. Ceux qui en ont plusieurs ont des barres d'énergie dont la couleur change pour indiquer les nouvelles vies.

**NOURRITURE** Dans chaque ville, vous trouverez de la nourriture par terre ou cachée sous des objets divers : caisses, poubelles ou socles.

Elle vous permet de refaire le plein d'énergie. Pour la manger, placez-vous à côté et appuyez sur le Bouton 1 de la télécommande.

**ARMES** Les armes sont diverses : bouteilles brisées, épées, couteaux ou toute autre chose pouvant être

tenue et utilisée pour frapper ou lancer sur un adversaire. Pour ramasser une arme et vous en servir, placez-vous à côté et appuyez sur le Bouton 1. Pour la lancer, appuyez simultanément sur les Boutons 1 et 2 de la télécommande. Les armes tombées par terre peuvent être ramassées et réutilisées plusieurs fois avant de se désintégrer.

**UTILISATION DES TAG PADS** Sur certains terrains de combat, vous pouvez trouver des Tag Pads qui vous permettent de sortir d'une bagarre… pour y revenir, mais avec un autre lutteur ! Pour vous en servir, placez-vous à côté du Tag Pad et appuyez sur le Bouton 1. Vous avez alors accès au menu de sélection des combattants : choisissez un autre lutteur. Celui qui a été retiré de la bagarre se met alors en mode "régénération", ce qui lui permet de récupérer de l'énergie pendant que vous continuez la bagarre.

## TECHNIQUES DE COMBAT

Chaque lutteur a ses techniques qui lui sont propres. La mention "Bouton 3" indique une pression simultanée sur les Boutons 1 et 2 .

**COUP DE POING 1** Bouton 1 en marchant ou en se tenant debout.

**COUP DE POING 2 (AUTRE BRAS)** Bouton 1 après avoir effectué deux fois le coup de poing 1.

**COUP DE PIED DEBOUT** Bouton 1 après avoir effectué le coup de poing 2.

**COMBINAISON COUP DE POING/COUP DE PIED** Bouton 1 plusieurs fois de suite.

**SAUT** Bouton 2 en se tenant debout.

**COUP DE PIED SAUTE** Bouton 1 en sautant.

**SAUT DE COTE** Bouton 2 en se déplaçant vers la gauche ou la droite.

**COUP DE PIED SAUTE DE COTE** Bouton 1 en sautant sur le côté.

**PRISE EN MAIN DE L'ADVERSAIRE** Placez le joueur à côté de son adversaire, puis déplacez le joystick vers lui.

**JETER EN L'AIR UN ADVERSAIRE** Bouton 1 en prenant un adversaire en main.

**ATTAQUE RAPPROCHEE** Bouton 2 en prenant un adversaire en main.

**COUP DE PIED DEBOUT** Bouton 3 en prenant un adversaire en main.

## PRISES SPECIALES



Ces prises retirent des points de votre barre de vies… n'en abusez pas…

**PRISE SPECIALE A TERRE** Bouton 3 en marchant ou en station debout

**PRISE SPECIALE EN L'AIR 1** Bouton 2 en sautant

**PRISE SPECIALE EN L'AIR 2** Bouton 2 en sautant sur les côtés



## COUPS DESTRUCTEURS

Ces coups consomment énormément d'énergie, alors ne vous en servez qu'en cas de nécessité absolue. Les noms des coups destructeurs de vos combattants sont inscrits ci-dessous. Pour les effectuer, appuyez sur le Bouton 3 tout en sautant.

| | |
|---|---|
| **TORY SHIFT** | Gifle symphonique sonique |
| **DAEMON STONE** | Vague de chaleur électrique |
| **RACK SAXXON** | Tremblement de terre |

## CONSEILS IMPORTANTS

- Utilisez tous les Tag Pads qui apparaissent au cours de la partie afin de conserver vos lutteurs en pleine forme. S'ils perdent toutes leurs vies, ils ne pourront pas retourner au combat. N'oubliez pas : un héros affaibli peut toujours retrouver des forces si vous vous servez des Tag Pads pour le retirer à temps de la bagarre.
- Lorsque vous vous battez contre des adversaires qui sautent en l'air, n'hésitez pas à effectuer des prises spéciales pour les faire tomber à terre. Une fois au sol, il vous sera plus facile de les "réduire en miettes" en utilisant les techniques d'attaque normales.
- Lorsque leur niveau de vie est bas, vos ennemis vont tout faire pour s'emparer des vivres cachés. Essayez de les en éloigner le plus souvent possible.
- Attendez que le niveau de votre barre d'énergie soit bas avant d'utiliser les vivres que vous avez trouvés.

# LES VILLES ET NIVEAUX DU TOURNOI BODY SLAM

NIVEAU 1

**LOS ANGELES** (Voir Illustration E) Les rues malfamées de Los Angeles sont devenues le royaume des Free Radicals, une bande de mutants dirigée par l'infâme "face-de-chien", Slash Durum.

**ROME** (Voir Illustration F) Les ruines de la cité antique sont aujourd'hui fréquentées par les Animorpha Roma, un groupe d'hommes-animaux à la tête desquels se trouve la pulpeuse (et talentueuse) Tina Felina.

**PEKIN** (Voir Illustration G) Au milieu des décombres, règnent les forces destructives des Fire Dragons (dragons de feu), mutants menés par le terrifiant Chi Gung.

NIVEAU 2

**MEXICO CITY** (Voir Illustration H) Les Carnivoros, des sauvages sans toit ni loi, ont envahi les rues de la capitale mexicaine. Piedra Sangria, la femme à la tête de pierre, est célèbre dans le monde entier pour sa sauvagerie… et sa rage au combat !

**PARIS** (Voir Illustration I) La ville lumière a bien perdu de son éclat depuis que les Primogens et leur chef, Gaulo Vinet, l'homme à deux têtes, y sèment la terreur.

**BANGKOK** (Voir Illustration J) La ville qui, autrefois,

brillait de mille feux n'est aujourd'hui qu'un tas de ruines et de cendres. Les Komodos, un gang d'hommes-animaux, règnent en maîtres absolus. Ils sont dirigés par Masher Komodo, le lézard qu'aucun humain n'ose affronter.

NIVEAU 3

**MOSCOU** (Voir Illustration K) Le peu qu'il reste de Moscou est aux mains des Mechanskies, une bande de mutants bioniques, dirigée d'une main de fer par Petra Preatora, le génie militaire.

**NAIROBI**(Voir Illustration L) La chaleur des étés à Nairobi n'est rien en comparaison des bagarres contre les Prototypes, les hommes-aminaux de Mustaf Macro-Dai, le psychotique.

**TOKYO** (Voir Illustration M) Ce qui reste des rues de la cité japonaise est devenu le cehtre d'action des Street Sharks (requins des rues), menés par Budo Shinkage.

NIVEAU 4

**NEW YORK CITY**(Voir Illustration N) Les rues de New York méritent bien leur réputation de rues les plus meurtrières de la planète. Les Cybermutes, des mutants bioniques champions du Body Slam, vous y attendent de pied ferme. Leur patron, Hectro Genocite, est tout simplement le type le plus dangereux du monde !

Maintenant à vous de jouer. Frappez fort et surtout bonne chance !

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



## A GAME SETUP MENU




## B SELECT LEVEL MENU




## C SELECT NATURAL MENU




## D OPTIONS MENU



## E LOS ANGELES




## F ROME




## G BEIJING




## H MEXICO CITY



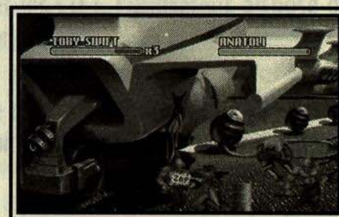

## I PARIS




## J BANGKOK




## K MOSCOW




## L NAIROBI




## M TOKYO




## N NEW YORK CITY

